PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 29, tirsdag 27. mars 1990

Redaksjonelt

Velkommen til et nytt nummer av PHOBOS; vi holder stadig takten, og til tross for (på grunn av?) vår klaging over manglende innsendt stoff i siste nummer, har vi denne gang en god del sider å by på. Vi synes selvsagt dette er positivt, men for at PHOBOS skal kunne holde sin høye utgivelsestakt, må vi skaffe en jevn stofftilgang; derfor gjentar vi på det instendigste oppfordringen om at også alle dere andre som leser dette, men til nå ikke har bidratt, vurderer om dere har et eller annet som kunne gjøre seg på trykk i dette utmerkede bladet. Vi minner om at bidrag kan levers inn på møtene, gis i manuskript eller som ferdige sider til Johannes Berg hos Spillspesialisten, eller for den saks skyld sendes i posten til nevnte Berg (hjemmeadresse Tuengen Allé 10, 0374 OSLO 3). Uansett er fristen for **ferdige** bidrag (i renskrevet/trykkbar stand) mandagen før andre og fjerde tirsdag i måneden - sistnevnte tirsdager er altså våre offisielle utgivelsesdager - senest kl. 1700. **Uferdige** manuskripter (ting vi må renskrive selv) må senest være levert fredagen før denne fristen. Vær velkommen!



META - LITT MER BAKGRUNN...

META ble prøvd første gang 13/3, og det innledende materialet ble publisert i siste PHOBOS. Etter forholdene var systemets debut vellykket, og under kan man lese den viktigste tilleggsinformasjonen (om spillerpersonene) som META-spillerne hadde.

A: "DET VIKTIGSTE ER Å VINNE"
En spiller som er pågående, ofte kan mye om reglene, kan prate for seg, og som mener at samarbeid for å oppnå resultater er vel og bra, men at det viktigste er følelsen av at **hans** rolleperson kommer best ut av det (får mest XP/gull/grønne skoger/magiske gjenstander/heder & ære/makt etc.). Liker gjerne action, vold, fart & spenning, så lenge det ikke er noen fare for skinnet til rollepersonen. Får poeng for frekkhet, selvhevdelse, egoisme, grådighet og for å gå opp i level.

B: "RUTINESPILLEREN"
Denne spilleren opptrer som om dette rollespillet er minst like spennende som å sitte i venteværelset hos tannlegen. Han henger med, gjør sine terningkast og følger vanligvis det de andre finner på. Vil sjelden eller aldri gjøre noe på egen hånd, annet enn de mest opplagte ting. Foretrekker kjente & kjære situasjoner. Får poeng for å sløve, slurve, søple og være i veien for de andre.

C: "ROLLESPILLEREN"
Denne spilleren går inn for at alt skal være så realistisk som mulig, med mindre det går utover noen spillers innlevelse i sin rolleperson. Han kan ofte mye om reglene og spillsystemet, men er mest opptatt av at alt skal være så **overbevisende** og **ekte** som mulig. Elsker å tvære ut de mest tilfeldige og opplagte møter med alskens prat & tull. Får poeng for å leve seg inn i rollen sin, for å få andre til å gjøre det, og for å finne på annet enn hacking & slashing.

D: "KOLLEKTIVISTEN"
Denne spilleren er ofte den som er fredeligst anlagt, og vil gjerne løse konflikter med prat og forhandlinger istedet for enkel & grei vold. Er ofte pratsom internt i gruppen, og veldig for alt som smaker av avstemninger, allmøter etc. Går oftest inn for jevn fordeling av funne skatter. Får poeng for å prate om fred, fordragelighet og jevnlikhet, og for hver gang han får presset gjennom kollektive beslutninger.

E: "MATERIALISTEN"
Denne spilleren er først & fremst opptatt av å **samle**. Han samler på alt: Penger, XP, våpen, utstyr, magiske gjenstander, henchmen... Kan forveksles med A, men er lett å kjenne igjen på sin eksklusive opptatthet av materielle verdier; heder, ære, status og t.o.m. levels er ikke så viktig. Får poeng for grådighet, og for penger/gjenstander/XP ervervet.

F: "KAMIKAZEN"
Denne spilleren har som motto: "Dette er jo bare et spill!" og kaster seg (og partiet) ut i de mest hårreisende, livsfarlige situasjoner uten å blunke. Døden er ingen trussel; intet monster er for farlig til å angripes, ingen felle for enkel til å utløses. Får poeng for utvist dumdristighet, for å drepe (monstre, NPCer, PCer -- det spiller ingen rolle...), og for å skape trøbbel for partiet. Samt selvsagt for å bli drept, under de rette omstendigheter...

* * * * Improvisert JONS VERDEN * * * *

Dette er ikke en av de gamle gode "Jons Verden"'er. Det er vanskelig å spore opp godt sladrestoff nå som min verden har skrumpet inn, i den forstand at så mange av våre medlemmer har forsvunnet til Blindern. Akkurat denne drastiske reduksjonen i medlemstall har jeg lyst til å si litt om.

Vi sliter med flere problemer:

> Nesten alle de av vår gamle medlemsmasse som er 18 år eller mer har "hoppet av" til Blindern. Prosessen har forsterket seg selv, siden det har blitt stadig mer attraktivt å "hoppe av" jo flere mennesker det har blitt på Blindern.
>
> En del av de medlemmene vi har beholdt spiller ikke fast hver tirsdag. Det merkes godt når vi er så få mennesker.
>
> Vi får få bidrag til Phobos.

Hva kan vi gjøre med disse problemene? En "utvei" er rett og slett å nedlegge driften på Bjølsen. For styret i ARES er faktisk ikke det alternativet så dramatisk. Alle styremedlemmene er gamle nok til å slippe inn på Blindern, og den personlige stoltheten er vel heller ikke mer fremtredende enn at man kan tenke seg å spille på Blindern. ARES har jo holdt til på Blindern før.

Det er dog et par alvorlige innvendinger mot nedleggelse. For det første er det aldersgrensen. Vi har etter hvert fått noen klubber her i landet som skryter av aldersgrensene sine. Som eks-Hexagoner (eller ex-hex som det nå heter) trodde jeg lenge på 16-års-aldersgrensens nytte. Nå tror jeg ikke på den lenger. Hvorfor skal man nekte en 14-åring å spille spill? Og er det virkelig noen som synes at folkene i miljøet på Blindern er mer kreative og givende enn tenåringene på Bjølsen? Mitt inntrykk er at våre ungdommelige medlemmer er best utrustet, og at forskjellen blir enda større jo flere pils Blindern-veteranene heller ned. Dessuten er jeg av den hellige teoretiske overbevisning at spilling er en "barnslig" aktivitet. (Selv om jeg spiller selv.) Vi har mange eksempler på at spill-interessen avtar med økende alder. Det eneste man oppnår ved å innføre aldersgrenser er å få samlet grupper av individer med lav mental alder i forhold til virkelig alder.

Den andre innvendingen mot nedleggelse er at Oslos eneste spillklubb (jeg ser bort fra de klubbene som finnes rundt omkring, men som ikke klarer å markere seg) da vil være en kaos-klubb. Det kan godt hende det går bra, men det er slett ikke sikkert.

Alt dette høres ille ut. Finnes det en annen utvei? Kanskje. Jeg tror at ARES kan bli en bra klubb igjen hvis vi alle skjerper oss. Både "menige" medlemmer og styremedlemmer må skjerpe seg med hensyn til oppmøte og bidrag til Phobos. Dessuten må styret arrangere flere turneringer o.l. Også forventer jeg en strøm av deltakere til mitt nye PBP-spill "Makt", som står et annet sted i dette Phobos!

Jon Venbakken.



Vær på vakt utover i april. En av tirsdagene kommer det uten forvarsel til å bli arrangert en James Bond-turnering. Scenarioet er laget av Sten Hugo. Rune M. og undertegnede har prøvespilt det, og selv om Sten Hugo gjorde livet surt for oss ved at vi måtte spille nesten hele scenarioet hardt skadd, kom vi da gjennom det.

Riktignok trodde Rune han døde, men nærmere undersøkelser viser visstnok at han lever.

Det vil sikkert ikke skade om man undersøker litt selv om spillsystemet og karaktergenerering i James Bond. Det er mulig at Sten Hugo vil la folk spille med selvlagde karakterer.

Jon Venbakken



Jeg syntes at det var bedre å delta på et celebert enn mange middelmådige arrangementer på årets Gothcon, så jeg har meldt meg på som spilleder i James Bond. Dessverre måtte jeg da droppe samtlige fornuftige brettspill (sukk). Arrangørene har virkelig laget et håpløst tidsskjema i år.

Jeg har lov til å ta med meg et firemannslag som får delta i James Bond-turneringen. Så hvis noen som leser dette har lyst til å være med på et slikt lag, er det bare å si fra til meg.

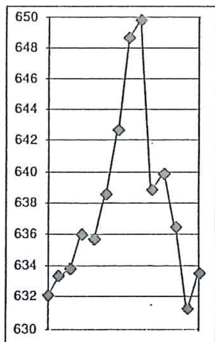
I år, som i forfjor, er det Björn Gävert som arrangerer turneringen. Det betyr god kvalitet på materiellet. Men vi får håpe at påfunnene denne gang ikke er like smakløse som sist: uintelligent norsk superskurk og en del av handlingen på ferge til Gøteborg! Hvis man studerer forhåndsomtalen, kan det se ut som om Jan Guillou-romaner kan være aktuell lesning denne gang?

I alle fall: JB-turneringen er en god anledning til å få med seg edle Gothcon-medaljer relativt lettkjøpt, siden det neppe blir vesentlig mer enn 10 lag i turneringen.

Hvis du er interessert, så sjekk at turneringen ikke kolliderer med andre ting du vil være med på. Den går nemlig på et meget ugunstig tidspunkt på fredag.

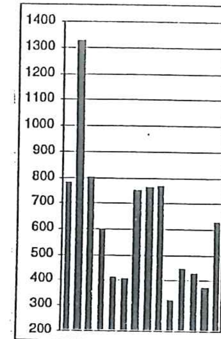
Jon Venbakken





MAKT

av Jon Venbakken



Du husker kanskje at Ares for noen måneder siden planla å starte et PBA-spill. PBA, "Play By Ares", og Hexagons PBC, "Play By Club" er betegnelser på PBM, "Play By Mail", -spill i regi av spillklubber. Det er temmelig ressurskrevende å lage PBA-spillet, så jeg fikk lyst til å lage et enkelt lite PBA-spill selv, som Phobos-leserne kan kose seg med mens de venter på "The Real Stuff". Jeg kaller det forresten PBP, "Play By Phobos", fordi absolutt all kommunikasjon fra spilleder (meg, selvsagt) til spillerne går gjennom Phobos. Spillerne, på sin side, leverer trekkark som i et vanlig PBM.

Hva spillet går ut på.

Man kan si at **Makt** er en blanding av kort-orienterte brettspill som Illuminati og Down With the King, rollespill som GIGA og tradisjonelle fantasy-PBM-spill. I **Makt** spiller hver spiller seg selv. Spillet foregår i nåtid - rett og slett vår egen verden. Hvert trekk består av en liste med aksjoner som spilleren prøver å utføre. Det finnes ingen begrensninger på hva som er tillatt å forsøke seg på. Spilleren gir hver aksjon et kodenavn. Trekket leveres til spilleder, og i neste Phobos får man vite hva som gikk bra og hva som slo feil. Der kan man også lese nyheter, rankingliste over spillerne, etc. Man vinner spillet når man lykkes i å innsette seg selv som enehersker på Jorden.

La oss nå gå mer i detalj.

Hvem kan delta?

Alle som på en eller annen måte klarer å få tak i et eksemplar av Phobos eller et særtrykk av **Makt**-sidene kan delta. Dette inkluderer altså Blindern-gjengen og folk fra andre spillklubber.

Man er med i spillet i det øyeblikk man leverer sitt første trekk. Det er ikke nødvendig å ha vært med fra begynnelsen. Jeg regner med at spillernes kreativitet vil bli langt viktigere enn antall leverte trekk, så man kan nok henge seg på etter hvert og likevel vinne. Men noen må være med allerede nå for at jeg i det hele tatt skal gidde å starte spillet!

Trekkinlevering.

Phobos kommer ut hver 2. og 4. tirsdag i måneden. Trekk skal leveres til meg på Ares-møter på tirsdagen en uke før en Phobos-tirsdag, eller sendes til meg i posten:

Jon Venbakken
Geitmyrsveien 27
0171 OSLO 1

slik at jeg mottar det senest fredagen før Phobos-tirsdagen.

Eksempel: Neste Phobos-tirsdag er tirsdag 10. april. Trekk må leveres på Bjølsen tirsdag 3. april eller sendes så jeg har det senest fredag 6. april.

Jeg kommer for øvrig ikke til å ta noe hensyn til påsken. Det vil si at de som har ferie 10. april, når Phobos deles ut etter trekk 1, må satse på å pønske ut et trekk 2 hurtig tirsdag 17. april, eller sende trekket i posten innen fredag 20. april. Det er heller ingen katastrofe om man står over et trekk.

Utgangspunkt for spillerne.

Spillerne spiller personer med samme navn som seg selv. Man starter i den byen man nå bor (typisk Oslo). Det mest realistiske ville ha vært om man var fullstendig seg selv, men av rettferdighets- og kontroll-grunner må alle starte slik:

* Alder 20 år.
* Ansatt i kommunen, med beskjeden inntekt.
* Ingen formue.
* Ingen utdannelse etter ungdomsskolen.
* Ingen bekjentskaper som kan utnyttes i spillet.
* Gjennomsnittlig fysikk, dog svakt overvektig.
* Ingen foreningsverv eller politiske verv.
* Ingen samboer, ektefelle eller barn.
* Hobbyer: TV, fotball(supporter), spill.

Omverden, tidsbegrep og fantasi.

Spillet foregår i vår virkelige verden, i sann tid. Det vil si at hvis spillet varer helt til Phobos nummer 40-ett-eller-annet i november, og du trenger å vite hvem som er statsminister i Norge, så er det den personen som virkelig er det. (Det er vel sannsynlig at det blir Jan P. Syse.) Men hvis en eller flere av spillerne har utført aksjoner som har fått betydning for regjeringssammensetningen, er det det som gjelder. Fantasi-verdenen i **Makt** går altså foran virkeligheten. Kanskje er det vår venn Sten Hugo Hiller som sitter som statsminister. Eller for den saks skyld som leder for en militærjunta.

Jeg stiller heller ikke umenneskelige krav til spillernes samfunnskunnskaper. Hvis man ikke vet hvem som er leder for Røde Armé Fraksjon, eller ikke gidder å finne det ut, kan man bare finne på et navn. Det er ikke meningen at man skal bruke tid på slik forskning!

For å danne seg en oppfatning av situasjonen i verden til enhver tid leser man ganske enkelt Phobos, vanlige aviser, ser på TV etc. Hvis det er uoverensstemmelser, er det Phobos som er riktig. (Og det skal du være glad for, for der er du sikkert en mer betydningsfull person enn i virkeligheten.)

Trekk.

I **Makt** består hvert trekk av en liste over **aksjoner** man prøver å utføre i en 14-dagers periode. Dette er ment å samsvare omtrent med den faktiske tiden mellom Phobos-utgivelsene. Noen ganger er det riktignok mer enn 14 dager mellom Phobos, men tar vi ikke hensyn til. Det spiller heller ingen rolle akkurat på hvilke dager i et trekk man gjør de forskjellige aksjonene. Hvis f.eks. vår venn Johannes Berg på sin dag 3 prøver å overtale sin venn Willy Haugli til arrestere narkotikakongen Pål Nilsen, mens Willy Haugli i det virkelige liv blir overkjørt og drept like før trekk-innlevering, så spiller ikke det noen rolle. Spilleder registrerer rett og slett at Haugli i løpet av perioden er forsøkt overtalt og overkjørt, og bestemmer hva som virkelig hendte. Poenget er altså at man har 14 ganger 1 dag til rådighet til å gjøre ting.

Hver dag kan man høyst prøve 1 aksjon. En aksjon kan imidlertid strekke seg over flere dager. Dette vil typisk gjelde lange reiser, andre tidkrevende sysler, eller kanskje man bare ønsker å øke sjansen for suksess.

Hver aksjon skal betegnes med et **kodenavn**, som spilleren finner på selv.

Det må fremgå klart av en aksjon hva spilleren forsøker å oppnå.

Aksjonene skal formuleres så enkelt som overhodet mulig. En tommelfingerregel er at man ikke skal bruke mer enn to vanlige hånd- eller maskinskrevne linjer til å beskrive hver aksjon! Hele trekket blir dermed et luftig A4-ark.

Husk å skrive **navn** på trekket. Husk også at trekket er **hemmelig**. Kun spilleder skal se det. Du må også selv sørge for å ta **kopi** eller i det minste notere kodenavn og stikkord, så du husker hva du forsøkte på. Spilleder beholder trekkarket.

Eksempel på 1. trekk.

La oss anta at vår venn Rune Mortensens 1. trekk ser slik ut:

Rune Mortensen

KODENAVN	DAG	AKSJONSBESKRIVELSE
Happy	1	Søke medlemskap i en tennisklubb og finne en å spille med.
Azur	2-3	Prøve å bli kjent med en journalist i Dagbladet.
Hammer	4	Jogge.
Ikea	5-10	Lære litt italiensk.
Uhuru	11	Besøke det fasjonable utestedet Hypron (funnet på selv).
Kak-z7g	12	Vinne 200.000 i tipping.
Optimist	13	Ringe Jan P. Syse og be om å få bli ny utenriksminister.
Tango	14	Pusse opp litt i boligen.

Skriv gjerne "Jeg forsøker å..." i aksjonsbeskrivelsene, selv om det ikke er gjort i eksempelet. Vår venn Rune var for øvrig ikke spesielt kreativ eller dristig i trekket sitt, men jeg vil ikke gi deg for mange gode tips.

Suksessjanse.

Det er spilleder som vurderer aksjonen, fastsetter en prosentsjanse for at den skal lykkes, og kaster terning for å finne ut om spilleren hadde hellet med seg.

Ved fastsettelsen av sjansen tar spilleder hensyn til:

Realisme. Det er f.eks. ikke lett å vinne 200.000 i tipping.

"Alt er mulig"-prinsippet. Det er meningen at man skal kunne lykkes med krevende ting. Det er f.eks. lettere å bli kjent med Dagblad-journalister i **Makt** enn i virkeligheten. Det er i hvert fall ikke så tidkrevende.

Iherdig innsats. En spiller som gjennom diverse aksjoner har søkt å bygge opp en politisk plattform og et vennskapsforhold til Jan P. Syse, vil få en brukbar sjanse til å lykkes med en slik telefon som Rune prøvde.

Aksjoner mot andre spillere.

Jeg vil til en viss grad gjøre det vanskelig å aksjonere direkte mot andre spillere. Det betyr at hvis man prøver å drepe en annen spiller, blir ikke suksessjansen så høy. Venner og medarbeidere av motspilleren er det en annen sak med - de er fritt vilt. (Hvis man vet hvem de er...) I alle fall må man regne med at politiet kan komme til å interessere seg for saken, så jeg vil ikke anbefale noen å utføre voldelige handlinger selv. La heller en venn gjøre det.

Hvis det er svært stor makt-forskjell mellom spillerne, kan den med mye makt få gjøre mer som han vil. Hvis f.eks. vår venn Trond Jansen på en eller annen måte har klart å svinge seg opp til en Ayatollah-posisjon i Iran, må han gjerne få sende ut en muslimsk døds-skvadron for å drepe vår venn Andreas Ørlyng, hvis denne fremdeles er en potetgullspisende TV-slave som ikke har utrettet mer enn å bli redaktør for et anti-muslimsk SF-fanzine.

Phobos.

I Phobos vil man etter hvert trekk bl.a finne:

Aksjonsresultater.
Nyheter.
Rankingliste.

Aksjonsresultater er lister over hvilke aksjoner som lyktes og hvilke som ikke lyktes. For hver aksjon står det kun: Kodenavn, prosentsjanse for at aksjonen skulle lykkes, om den lyktes, og eventuelle kommentarer fra spilleder. Kommentarene vil bli utformet på en slik måte at andre spillere ikke skjønner noe av dem.

Nyheter er rett og slett korte resyméer av avisartikler, fjernsynsreportasjer o.l. Hvis vi ser på trekkeksempelet til vår venn Rune, vil det helt sikkert bli slått opp i Phobos at han ringte Jan P. Syse. (Med mindre han på forhånd var en god venn av Syse og de hadde skumle planer sammen.) Men at han prøver å lære seg italiensk er det ingen andre spillere som vil få vite, hvis han ikke plaprer om det selv.

Spillere med kontakter i pressen eller med sterke maktposisjoner kan også forsøke aksjoner som går ut på å fabrikere bestemte falske nyheter. De vil da bli presentert i Phobos på samme måte som "sanne" nyheter.

Rankingliste er en liste hvor jeg har rangert deltakerne etter hvor mektige jeg synes de er i øyeblikket. Det vil kun stå plassiffer, ingen detaljer.

Seiersbetingelser.

Man kan vinne på tre måter:

1) Man vinner hvis man klarer å innsette seg selv som **eneveldig** og **elsket** hersker over verden. Motspillerne trenger ikke elske deg - det er nok at 4-5 milliarder andre mennesker gjør det.

2) Man vinner hvis alle andre spillere er **passivisert** (død, i fengsel o.l.) og man har skaffet seg en personlig formue på minst **500 millioner** norske kroner etter dagens pengeverdi.

3) Hvis spilleder av en eller annen grunn velger å **avbryte** spillet, vinner den spilleren som topper **rankinglisten** i Phobos.

Bli med!

Bli med! Dette er et spill som ikke krever mye innsats! Du kan skrive et godt trekk på to minutter! Du kan gå glipp av ett eller flere trekk uten at det gjør så mye! Det blir morsommere å lese Phobos!

------ ARES-medlemmer 1990 ------

Erik Andersen
Sofies gt. 56
0168 OSLO 1
T: 464852

Øystein Arnesen
Rødtvetveien 9 A
0955 OSLO 9
T: 161754

Johannes H. Berg
Tuengen Allé 10
0374 OSLO 3
T: 144163

Borger Borgersen
Uglaveien 26 A
7024 TRONDHEIM
T: 07560777

Gorm Haug Eriksen
Tiriltunga 178
OSLO 12
T: 751520

Sivert Follesö
Svensenga 152
OSLO
T: 182277

Audun Føyen
Dagaliveien 18 G
0342 OSLO 3
T: 395359

Arvid Grøtting
Apalvn. 56
0371 OSLO 3
T: 461777

Ketil Grøtting
Apalvn. 56
0371 OSLO 3
T: 461777

Sten Hugo Hiller
Alundamsvn. 36
0957 OSLO 9
T: 288189

Erik A. Johannessen
Brobekkveien 53 B
0583 OSLO 5
T: 643489

Erlend Miller
Arnebråtv. 7
0376 OSLO 3
T: 146150

Rune Mortensen
Svensenga 2
OSLO 8
T: 236668

Tomas H. Mørkrid
Stavangergt. 46 - 443
0467 OSLO 4
T: 120342 (p), 237104 (j)

Helge Nesøen
c/o Allern
Observatoriegt. 16
0254 OSLO 2
T: 563945

Ragnar Nicolaysen
Skådalsvn. 26 A
0389 OSLO 3
T: 140481

Thomas Nilsen
Landingsveien 66
0767 OSLO 7
T: 395264

Kim S. Olsen
Langåsveien 4 c
0880 OSLO 8
T: 238411

Patrik Sahlstrøm
Asperudlia 16
1258 OSLO 12
T: 611124

Hans Thoresen
Bjørnsons vei 8
3500 HØNEFOSS
T: 06724369 (p), 06725455 (j)

Sam Kristian Tomta
Svensenga 138
OSLO
T: 180264

Jon Venbakken
Geitmyrsveien 27
0171 OSLO 1
T: 697181 (p), 418030(j)

Fredrik Vogel
Svensenga 134
0882 OSLO 8
T: 181295

Kjell Windsland
Tostrup Terrasse 7
0271 OSLO 2
T: 554049

Andreas Ørlyng
Årvollv. 9
0590 OSLO 5
T: 658798

Fredrik Ørlyng
Årvollv. 9
0590 OSLO 5
T: 658798

Spilling i Helges verden

De som var med: Runor Rundabout
Jack Blood
"Tandra"
Torgrim
Wyllem kom senere.

Glade og fornøyde dro de ut på oppdrag fra handelslauget i Ligaré. De skulle eskortere et handels-skip til det fjerne nord, der mange skip var blitt borte. Etter 3 dager med fyll og venting dro de av gårde. Plaget kapteines katt, møtte et skip med noen skjeletter, drepte dem, ble bordet av flere skjeletter, jaget dem bort. Gikk i land på øya der de kom fra. Fant templet, drepte vaktene, Cleic, Revden, to monker og en hjelpegutt. Deretter trakk de seg tilbake til skipet og slikket sår i to dager. Da hovedpresten Pesk (som de ikke hadde funnet) fant sine medsammensvorne drept, tok han de verdifulle edelstenene, pelsene og alle pengene i skattekista, og stakk sin kos. Da spillerne kom tilbake fant de bare isbjørnen og isgargoylen, og rotet rundt lenge. De stakk hull på alle belgene hos skjelett-orglet. Rommet som ble kaldere mot midten strevde de en stund med, men isgargoylen viste dem poenget. Is-halvguden under tirret de, men ikke så mye at det ble håndgemeng. Så dro de hjem.

Bjølsen...

Det virker som om det er synd på Bjølsen-Ares (som onde tunger ville kalle junior-Ares. Trond ble provosert av dette, pga alle de gamle Ares-medlemmene der. Jeg kaller nå en speider-bevegelse med 4 gamle speidersjefer, og en bøtte kobolder for juniorspeidere...). Da jeg var der oppe og hentet PHOBOS satt Jon "Rover" Venbakken og spilte 1830 med 4 kobolder... Likefullt beundrer jeg deres innsats. De organiserer turneringer, vasking ol, for en støyende gjeng gnomer som sikkert ikke er særlig takknemlige. "Carry on!"

Jon "Rover" Venbakken
(ikke for forveksling med en fin engelsk bil)

Det ryktes at Jon skal gifte seg. Det burde jeg vel ha skjønt, så lite fritid han har utenom tirsdagene. Montro hvor han gjemmer henne? I et skap på hybelen sin ved St.Hans haugen antageligvis...

Borger Borgersen

Borger har endelig sett lyset, og kjøpt seg en leielighet i Oslo. Det sies også at han i år er medlem av Ares-Bjølsen, og ikke Hexagnom... Rart er det likevel at den største kobold-hateren i Hexagnom skal menge seg med Bjølsen-koboldene...
Jeg har ennå ikke glemt at han kalte meg kobold under et Diplomacy i Oslo for noen år siden (jeg spilte Østerrike, og han spilte Tyrkia. Vi gjorde det like dårlig begge to.

Ares(Blindern) skal ha lørdags-møte den første helgen etter påsken (21/4) hvor alle over 18år er invitert.

Geir Aalbergs Deimos falt meg for tørt. Mine saklige artikler passet ikke inn, dessuten kom det sleng-bemerkninger fra Aalberg, som jeg ikke likte. De var ikke ment å være saklige! Bemerkningen om Trøndere og Hexagnomer betød bare at der jeg skrev T mente jeg H. Det virket som om Aalberg tok det ille opp. Hva kan det bety mon tro?..

Jeg har forøvrig kjøpt meg en videospiller som må ha en dose **Kate Bush** før den vil vise noe som helst. Conan måtte jeg ta i flere etapper...

Har noen tenkt over at **Kate Bush** har litt utstående ører? Kan hun være jøde?

Et gammelt Ares-medlem har friket helt ut. Han sitter hjemme og ser video, og røyker hasj hele dagen.
(+/-)

Hvor er Tomas? Gått i hi sammen med en alv?

Det gledet meg stort at Trønderne savner meg. De sendte en slengbemerkning til meg og Are i et Hexagnom-nytt! Dette tar jeg opp som en oppfordring til nye munnhuggerier. **Trønderpakket trenger opplæring i takt og tone selv de!**

Det ryktes om at Johannes nye spill Meta var en sucéss. Til dette vil man trenge gode rollespillere og dem er det ikke mange av. Ellers hørte ideen fin ut.

Nest siste spilling i Øivins verden.

)e som dro var:

Adolph Moldavius,
Coin al'Akbar og
Carline.
(Helge,Are og Alf)

ilade og friske dro vi ut for å tømme 'oresiac for skatter og folk. Foresiac ligger en annen verden som vi har dratt regelnessig til, siden vi oppdaget en magisk ›ortal hos en sur Gull-drage. Man dukker ıpp hos Helena, en mektig magiker som ›or i Ghola(?), og derfra er det 3 ukers idetur til Foresiac. Denne gangen var det erre enn vanlig, fordi Erwin-riket drev og nvaderte, og vi måtte krangle mye for å :omme oss gjennom deres linjer. Tilslutt :om vi frem, og der ble vi møtt av Argon, n ond Asmodeus tilhenger, som hadde att på seg rollen som beskytter av 'oresiac enten landsbyen likte det eller kke. Etter litt munnhuggeri ble vi enige m at vi skulle vurdere hans beskytterjerning, og gi ham dommen etter 3 dager. ırgon gikk ut mot vognen sin, og på veien :astet han **Slay Living** på en gammel ›rest som vi kjente fra før. Presten døde, g vi angrep Argon. Poff, og Argon var ›orte. Vi bestemte oss for et direkte ngrep, og klatret opp på fjellet bak slotet. Vi hoppet ut, og like før vi kom ned :astet Carline **Feather Fall** på oss, slik at i landet i borg-gården. Der bandt og neblet vi smeden, og gikk inn hovedıngangen. Der gikk Coin og Carline i en elle. Det var en fal-lem med et rustnonster og en disenchanter nedi, og eterhvert begynte det å flomme inn kremøte(!). De ifalne kom seg ut i en fart, samtidig som vi hørte latter ovenifra. Da bestemte vi oss for å drite i hele Foresiac, og dro hjem.

Siste spilling i Øivins verden.

Da Adolph,Coin og Carline kom slukøret hjem etter fiaskoen Foresiac, moret noen andre folk i Kaiserhof seg. De som moret seg mest var Marbid, Krystlikott, og en til. De moret seg så mye at de bestemte seg for selv å dra til Foresiac. De dro, de kom, og de så. Etter en begivenhetsløs tur var vi fremme ved Foresiac. Det var litt disputt om fremgangsmåten;Marbid ville snike seg inn i slottet, og kverke Argon før han viste hva som traff ham, mens de andre ville dra til landsbyen først og rekognosere. Marbid dro rett opp til slottet og **polymorphet** seg til fugl, og deretter rotte. Han krøp rundt, så masse stengte dører, og dro tilbake til landsbyen. Der hadde Krystlikott fått middagsinvitasjon av Argon, under påskudd av å være handelsmann. Vi drøftet saken, og kom til at det ville være sikrest at Marbid ble i byen og passet på gjenstandene våre. Da tiden var der kom Argon i karéten sin, og som en slags forsikring overlot sverdet sitt til Marbid. De andre dro avgårde og spiste middag. Imens fikk Marbid besøk av en dame på vertshuset, som påstod at hun var sendt av Argon med mat, som en trøst for at han ikke fikk være med på middagen. Plutselig hørtes et forferdelig leven ute fra gata, og damen kastet seg over Marbid. Marbid har aldri vært noen sterk person, og ved hjelp av flaks klarte han å vri seg unna angriperne, og kaste **polymorph self** på seg selv. Tyvene stakk, med Marbid flyvende etter dem. Han kastet **Hold person** på dama, **Lightning bolt** og **Magic missile** på den 2ndre, og den 3dje. kom seg unna opp til slottet. Marbid fulgte hakk i hæl, men stoppet foran slottet. Etter en stund kom mannen ridende ut igjen, og da kastet Marbid **Meteor swarm** på ham (fra ring); "Man no more!". Etter å ha loppet restene av mannen, dro Marbid tilbake og loppet de andre 2, og bandt dama. I mellomtiden hadde Krystlikott og Argon avsluttet middagen, og oppdaget at Marbid og alle gjenstandene var borte. Argon var sint, og beskyldte Marbid (in absentia) for å ha stukket av med sverdet, og organiserte manngard. I mellomtiden kom Marbid tuslende tilbake med gjenstandene. Da Argon så Marbid gjorde han tegn til å angripe ham. Da fyrte Marbid av enda en **Meteor Swarm** midt i trynet på Argon, og poff var Argon borte (hard å ta livet av, han der!). Spellboken til Marbid var blitt ødelagt i **Lightning bolt**'en, så gruppa hadde ikke mye de skulle si. Det endte med at Marbid måtte betale erstatning til noen av landsbybeboerne (som hadde strøket med i **Meteor Swarm**'en), og så dro vi hjem. Neste gang var planen å få med seg:

Adolph Moldavius
Marbid the Morbid
Coin al'Akbar
Atlas Copco
Krystlikott
Carline
Rienri

Disse er de tøffeste karakterene i hele Are/Øivin's verden. Det blir én spilling til....

